



## Pengaruh Variabel Interior dan Musik Terhadap Persepsi Pengalaman Romantis Pengunjung Kafe

Andrianto<sup>1</sup>, Prabu Wardono<sup>2</sup> & Dona Saphiranti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>KK Inovasi Desain, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,  
Jalan Telekomunikasi, Terusan Buah Batu Bandung 40257, Indonesia

<sup>2</sup>KK Manusia dan Ruang Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi  
Bandung, Jalan Ganesa No.10, Bandung 40132, Indonesia  
Email: andriantoandri@yahoo.co.id

**Abstrak.** Suasana interior kafe yang dapat memberikan pengalaman romantis diperlukan oleh pengunjung yang berpasangan. Pada penelitian sebelumnya, pengaruh dari variabel pendukung pengalaman romantis dijelaskan secara terpisah, untuk itu penelitian ini menguji kombinasi dari variabel warna meja, musik, dan pencahayaan terhadap persepsi pengalaman romantis. Dua puluh pasang responden dilibatkan untuk menilai kondisi dari kombinasi variabel yang paling efektif dalam mendukung suasana romantis di dalam kafe. Hasil penelitian yang didapat secara umum adalah warna merah pada meja dan jenis musik klasik lebih dapat menciptakan persepsi pengalaman romantis dibandingkan dengan warna ungu pada meja dan jenis musik jazz. Dalam mendukung stimulus atau variabel berupa warna dan musik digunakan pencahayaan dengan intensitas pencahayaan redup. Kesimpulan tersebut didasarkan pada respon persepsi yang diberikan subjek penelitian dimana variabel warna interior dengan warna merah memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan warna ungu. Hal yang sama terjadi pada pemilihan musik dimana jenis musik klasik mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis musik jazz.

**Kata Kunci:** *intensitas cahaya; jenis music; kafe; persepsi pengalaman romantis; warna meja.*

### *Influence of Interior and Music Variables in Romantic Experience Perception of Café Visitors*

**Abstract.** *The atmosphere of a café interior that gives a romantic experience is desirable for couples in love. In this preliminary research, a number of aspects supporting a romantic experience were investigated by combining three variables (table color, music and lighting) that influence the perception of a romantic experience. Twenty couples of respondents were involved to consider the conditions of these variables in creating a romantic atmosphere in a café. The findings generally showed that tables with a red color and classical music are better able to create the perception of a romantic experience than purple tables and jazz music. Variation of light intensity (dimming) was used to support the stimulus of the variables of*

*color and music. The response from the research subjects revealed that the use of the color red in the interior yielded a higher average score compared to the use of the color purple. The same occurred for the music choice, in which classical music gained a higher average score compared to jazz.*

**Keyword:** *café; lighting intensity; music; perception of romantic experience; table color.*

## 1 Pendahuluan

Melalui pengamatan peneliti dan wawancara langsung dengan beberapa kafe di Bandung didapat hasil bahwa pengunjung terbesar di kafe adalah pengunjung yang berpasangan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu adanya suasana yang dapat memberikan pengalaman romantis di dalam kafe yang dapat mengakomodasi kebutuhan pengunjung tersebut. Elliot [1] menyebutkan penilaian pengunjung terhadap pengalaman secara keseluruhan mulai dengan kualitas makanan dan minuman, pelayanan hingga suasana kafe atau restoran tersebut disebut *dining experience*. Ciani [2] juga menyebutkan *dining experience* dibutuhkan oleh pengunjung karena pengunjung akan dengan senang hati membayar makanan dan minuman yang mereka pesan di kafe ketika mereka disuguhkan pengalaman yang berbeda. Upaya memberikan *dining experience* yang dapat menciptakan pengalaman romantis adalah dengan memanipulasi lingkungan fisik dari objek penelitian yaitu kafe. Menurut Mehrabian [3] lingkungan fisik dapat mempengaruhi persepsi manusia karena manusia terus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Manipulasi lingkungan fisik dalam penelitian ini dikaitkan dengan variabel pendukung yang diteliti pada penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu hanya memberi gambaran berupa variabel yang dapat mendukung *dining experience* pengunjung, belum ada penelitian khusus yang membahas bagaimana menciptakan suasana interior kafe yang dapat memberikan pengalaman romantis dengan menciptakan kondisi dari kombinasi variabel tertentu. Terdapat 6 (enam) variabel yang mempengaruhi pengalaman romantis berdasarkan studi literatur pada penelitian terdahulu, variabel tersebut adalah; warna interior, material interior, bentukan interior, visibilitas, pencahayaan dan musik.

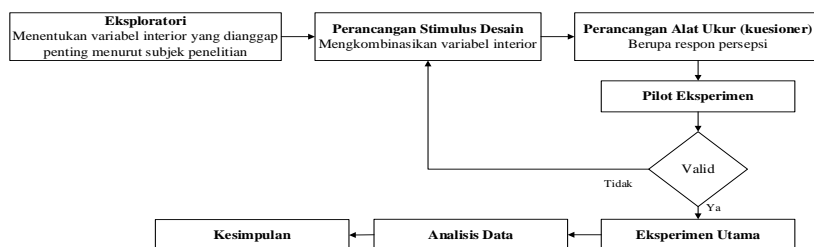
Menurut Elliot [1] warna dapat membawa arti khusus yang memiliki implikasi penting bagi psikologis manusia dan membawa arti tertentu serta mempengaruhi kognisi dan perilaku yang konsisten. Shiraishi [4] menambahkan penggunaan material kayu dapat membangkitkan perasaan romantis. Variabel interior lainnya dijelaskan Vartanian [5] dimana bentuk

melengkung menandakan minimalnya ancaman dan dapat menstimulus otak sehingga dapat menarik hati kita. Upaya menciptakan pengalaman romantis adalah memberikan ruang bagi pasangan untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Laurens [6] menjelaskan dalam kaitannya dengan lingkungan fisik, visibilitas yang terlalu terbuka akan mengakibatkan rasa tidak nyaman, tidak aman, dan komunikasi buruk terhadap pasangan yang sedang berkencan. Pencahayaan juga mempengaruhi pasangan untuk dapat menikmati suasana romantis, Hotz [7] mengungkapkan manipulasi ruang dengan bantuan pencahayaan agar dapat menghadirkan suasana romantis dengan memanipulasi ruangan menggunakan intensitas pencahayaan *warm light*. Gueguen [8] juga menambahkan variabel yang mempengaruhi suasana romantis yaitu musik dengan menjelaskan terdapatnya hubungan yang signifikan antara musik dan cinta. Berdasarkan teori yang didapatkan dari penelitian terdahulu maka variabel interior dan musik di atas dianggap dapat memberikan pengalaman romantis sehingga diperhitungkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan desain metode *pseudo-experiment* karena dilakukan di lokasi nyata yaitu kafe Roemah Kopi untuk menguji variabel interior dan musik. Variabel interior dan musik yang dianggap penting dikombinasikan sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman romantis pengunjung kafe. Penilaian dari subjek penelitian diukur berdasarkan persepsi subjek penelitian terhadap kombinasi variabel melalui kuesioner.

## 2 Metode Penelitian

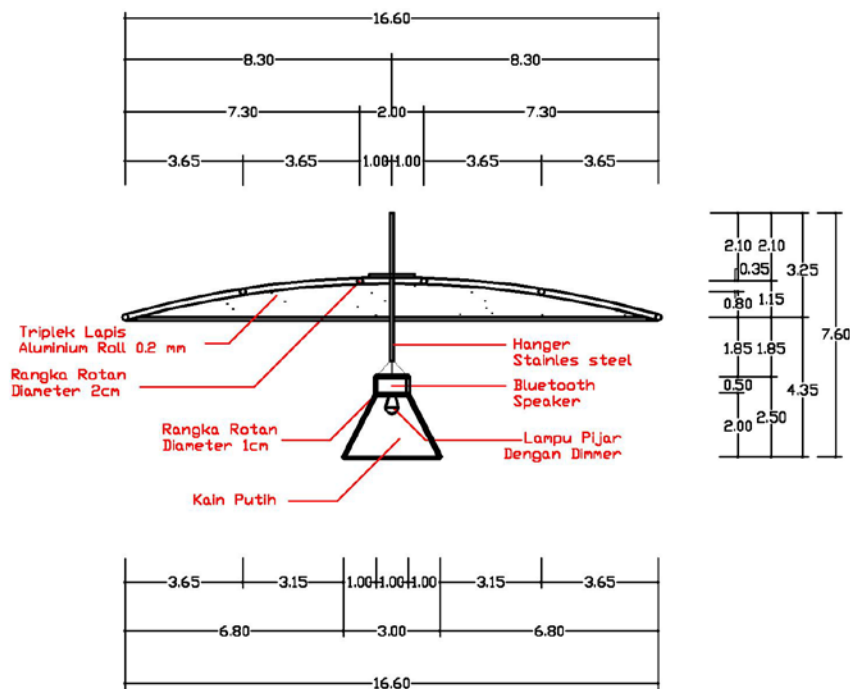
Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah desain *pseudo-eksperiment*. Melalui metode *pseudo-eksperiment*, respon persepsi pengalaman romantis pengunjung kafe diharapkan terungkap melalui kondisi ruang kafe yang dirasa dapat memberikan pengalaman romantis khususnya untuk acara makan malam bersama pasangan. Tahapan penelitian ini ditampilkan pada Gambar 1.



**Gambar 1** Tahapan metode penelitian.

## 2.1 Perancangan Eksperimen dan Responden

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah pendalaman eksploratori untuk menemukan variabel yang dianggap penting oleh subjek penelitian. Dilibatkan 35 responden dalam menentukan variabel yang paling dianggap signifikan dalam menciptakan pengalaman romantis di dalam kafe. Berdasarkan hasil survey dari subjek penelitian yaitu mahasiswa/i strata 1 dengan rentang umur 19-24 tahun, didapatkan variabel warna interior, jenis musik dan pencahayaan yang dianggap paling signifikan dalam menciptakan pengalaman romantis di dalam kafe.



**Gambar 2** Gambar kerja reflektor, armatur lampu dan speaker.

Penelitian ini dilakukan di kafe Roemah Kopi. Kafe ini bergaya rumah Jawa klasik yang didominasi oleh perabotan kayu. Atmosfir kafe Roemah Kopi yang hangat dapat memberikan pengalaman romantis pengunjung bersama pasangan karena interior yang serba kayu memberi keunikan dan rasa nyaman tersendiri bagi para pengunjungnya. Variabel interior dan jenis musik yang digunakan berdasarkan hasil eksploratori disesuaikan dengan objek penelitian tersebut. Variabel berupa warna interior dan jenis musik ditetapkan sebagai variabel bebas sedangkan pencahayaan dijadikan

variabel tetap dimana responden dipersilahkan terlebih dahulu untuk memilih intensitas pencahayaan yang dianggap paling dapat membangkitkan pengalaman romantis mereka sebelum dihadapkan dengan variabel interior dan jenis musik.

Variabel warna interior diaplikasikan pada warna taplak meja yang merupakan *point of interest* pengunjung saat melakukan interaksi dengan pasangan pada saat makan malam. Aplikasi dari pemilihan jenis musik menggunakan alat bantu berupa reflektor suara sehingga suara dapat terfokus pada subjek penelitian. Sedangkan untuk pencahayaan menggunakan lampu dengan intensitas cahaya redup yang terdiri dari 7 tingkat pencahayaan dengan interval 2 lux untuk setiap tingkatannya. Reflektor suara rancangan Endryana [9] yang dimodifikasi dan disesuaikan peneliti ditampilkan pada Gambar 2.

## 2.2 Stimulus, Kuesioner dan Peralatan Eksperimen

Stimulus yang dihadapkan kepada responden merupakan kombinasi antara warna interior dan jenis musik. Berdasarkan studi literatur yang penulis lakukan, warna yang berkaitan dengan suasana romantis adalah warna merah dan ungu. Kaitan warna merah dengan romantisme dijelaskan oleh Elliot [1] yang menyebutkan warna merah adalah warna yang dapat menciptakan suasana penuh cinta. Sedangkan kaitan warna biru dengan romantisme dijelaskan oleh Bourn [10] yang menyebutkan warna ungu dapat membangkitkan perasaan romantis dan nostalgia. Terdapat 2 (dua) jenis musik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu musik klasik dan musik jazz. Kedua jenis musik tersebut memiliki kaitan yang erat dengan romantisme sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Schwartz [11] dan Maglione [12].

Berdasarkan penjelasan mengenai variabel bebas di atas, maka dapat dilakukan kombinasi variabel interior dan jenis musik dengan kombinasi yang ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1** Kombinasi variabel interior.

|                          | Warna Taplak Merah (A1) | Warna Taplak Ungu (A2) |
|--------------------------|-------------------------|------------------------|
| <b>Musik Klasik (B1)</b> | A1 + B1                 | A2 + B1                |
| <b>Musik Jazz (B2)</b>   | A1 + B2                 | A2 + B2                |

Penelitian ini menggunakan persepsi sebagai pengukuran respon berdasarkan kombinasi variabel tersebut di atas. Responden merespon

stimulus melalui kuesioner dengan 7 skala nilai ukur menggunakan skala *semantic differential*. Pengukuran persepsi dari responden menggunakan 9 (sembilan) pasang kata sifat yang diserap dari *Triangular Theory of Love* oleh Sternberg [11].

Simulasi ruang kafe yang dimodifikasi dilakukan di kafe Roemah Kopi sesuai dengan ketentuan untuk dapat meningkatkan pengalaman romantis pengunjung. Pemilihan area eksperimen ruang kafe di Roemah Kopi didasari oleh keadaan area yang memiliki tingkat privasi paling tinggi dibanding area lainnya, dengan demikian diharapkan proses eksperimen tidak mengganggu pengunjung lainnya. Area kafe di kafe Roemah Kopi yang dimodifikasi memiliki luasan kurang lebih 2.6 x 2.5 m dengan ketinggian 2.5 m. Eksperimen ini menggunakan peralatan yang terdiri dari meja dan kursi kafe, taplak meja warna merah dan ungu, reflektor suara, armatur lampu, *dimmer* lampu, *bluetooth speaker*, dan lampu pijar Phillips 25 Watt (susu) sehingga menciptakan kondisi ruang interior yang ditampilkan pada Gambar 3.



**Gambar 3** Stimulus Eksperimen: Kondisi 1. Taplak merah (A1) dan musik klasik (B1). Kondisi 2. Taplak merah (A1) dan musik jazz (B2). Kondisi 3. Taplak ungu (A2) dan musik klasik (B1). Kondisi 4. Taplak ungu (A2) dan musik jazz (B2).

Prosedur eksperimen ditetapkan dengan memposisikan responden sebagai konsumen yang akan menikmati suasana kafe untuk tujuan makan malam dan pasangan responden dihadapkan dengan 4 kondisi ruang interior di kafe Roemah Kopi selama  $\pm 10 - 15$  menit untuk setiap kondisi. Setelah menikmati suasana dan sajian yang ada, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang disediakan berdasarkan kondisi ruang interior yang dihadapkan kepada responden.

### 2.3 Hasil Eksperimen Uji Coba

Eksperimen uji coba ini melibatkan 5 pasang responden dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen pengukur (kuesioner) dapat dikatakan valid dan instrumen pendukung (alat penelitian) yang dibangun dapat memberikan perbedaan yang signifikan pada masing-masing stimulus yang diberikan.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan program SPSS, nilai reliabilitas dari alat ukur atau kuesioner adalah 0.795. Nilai tersebut berada pada interval  $0.7 < \alpha < 0.9$ , yang berarti seluruh item pertanyaan pada kuesioner memiliki reliabilitas dan konsistensi internal yang baik. Validitas kuesioner dihitung dengan menggunakan teknik korelasi, dimana hasil perhitungan validitas kuesioner untuk seluruh item pertanyaan memiliki nilai di atas 0.444 yang dianggap memiliki validitas yang tinggi.

Pengujian validitas stimulus dilakukan dengan menggunakan uji-t berpasangan. Dari hasil yang didapat hanya terdapat 1 (satu) dari 6 (enam) perbandingan kondisi, yaitu antara kondisi 3 dan kondisi 4 yang tidak memiliki perbedaan dengan nilai  $p\text{-value} > 0.05$ . Hal tersebut disebabkan karena pada kondisi 3 dan kondisi 4 menggunakan warna taplak meja berwarna ungu yang diduga tidak dapat memberikan persepsi yang positif dalam menciptakan pengalaman romantis pengunjung kafe. Perbandingan kondisi lainnya dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antar kondisi yang dibandingkan dengan nilai  $p\text{-value} < 0.05$ . Perbedaan yang signifikan antar kondisi dapat diartikan stimulus penelitian dianggap valid.

Berdasarkan hasil eksperimen uji coba disimpulkan juga intensitas pencahayaan tahap 3 (11 lux) yang dianggap paling dapat memberikan stimulus awal untuk dapat menciptakan pengalaman romantis sebelum dikombinasikan dengan variabel taplak meja dan jenis musik. Intensitas pencahayaan tahap 3 yang berupa *modus* pada hasil pengambilan data dijadikan *initial stimulus* atau variabel tetap (*fixed variable*) dalam eksperimen utama.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kombinasi variabel interior dan jenis musik yang dijadikan stimulus terhadap responden maka didapatkan struktur hipotesis sebagai berikut:

**Hipotesis 1.** Dengan menggunakan warna merah pada interior kafe, dilengkapi musik klasik dan didukung oleh intensitas pencahayaan 11 lux (tahap 3), akan memberi persepsi pengalaman romantis pengunjung kafe.

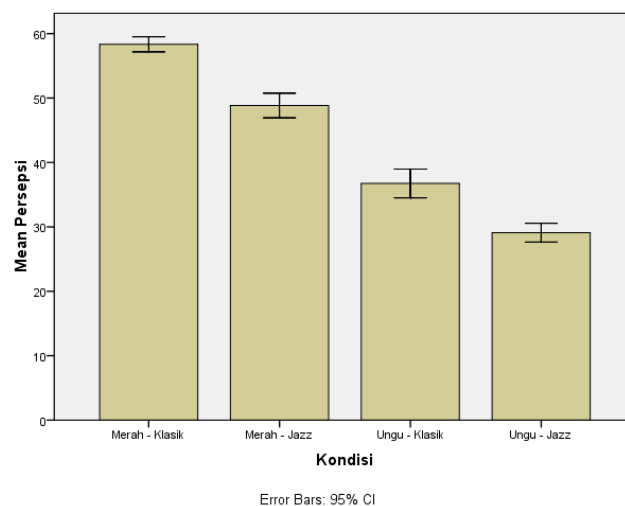
**Hipotesis 2.** Dengan menggunakan warna merah pada interior kafe, dilengkapi musik jazz dan didukung oleh intensitas pencahayaan 11 lux (tahap 3), akan memberi persepsi pengalaman romantis pengunjung kafe.

**Hipotesis 3.** Dengan menggunakan warna ungu pada interior kafe, dilengkapi musik klasik dan didukung oleh intensitas pencahayaan 11 lux (tahap 3), akan memberi persepsi pengalaman romantis pengunjung kafe.

**Hipotesis 4** Dengan menggunakan warna ungu pada interior kafe, dilengkapi musik jazz dan didukung oleh intensitas pencahayaan 11 lux (tahap 3), akan memberi persepsi pengalaman romantis pengunjung kafe.

## 3 Hasil dan Pembahasan

Untuk mempermudah analisis digunakan grafik mean yang ditampilkan pada Gambar 4.



**Gambar 4** Grafik mean untuk respon persepsi pengalaman romantis dari 4 kondisi ruang makan di kafe Roemah Kopi.



Berdasarkan grafik di atas, diketahui kondisi 1 yaitu kondisi dengan taplak warna merah dan musik klasik berada di urutan pertama dengan nilai rata-rata terbesar. Kondisi ini adalah kondisi yang paling ideal untuk dapat membentuk persepsi positif yang membentuk pengalaman romantis pengunjung kafe. Kondisi 2 dengan taplak warna merah dan musik jazz berada di urutan kedua, kondisi 3 dengan taplak warna ungu dan musik klasik berada pada urutan ketiga, dan kondisi yang berada di urutan terakhir adalah kondisi 4 yaitu kondisi dengan taplak meja warna ungu dan musik jazz. Kondisi paling ideal ditampilkan pada Gambar 5.



**Gambar 5** Kondisi paling Ideal (Kondisi 1: Warna ungu, Musik Klasik dan Intensitas Pencahayaan redup 11 Lux).

Teknik statistik Anova digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi ruang interior yang telah dirancang. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai F-hitung adalah 241.091 dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai F-tabel dan nilai P-value lebih kecil dari 0.05 sehingga disimpulkan terdapat perbedaan respon yang signifikan pada setiap kondisi ruang interior yang dirancang.

## **4 Kesimpulan**

### **4.1 Kesimpulan Mengenai Konsep Interior yang Memberikan Pengalaman Romantis**

Dalam penelitian ini, eksperimen dilakukan dengan memberikan stimulus yang berbeda berupa kondisi ruang interior yang dihasilkan dari kombinasi variabel berupa warna interior, pemilihan musik dan intensitas pencahayaan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan *one-way Anova* terdapat perbedaan yang signifikan pada setiap kondisi ruang interior yang dihadapkan kepada responden.

Kesimpulan diatas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mehrabian [3] yang menyimpulkan bahwa lingkungan fisik dapat mempengaruhi persepsi manusia karena manusia terus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga lingkungan dapat mempengaruhi psikologis manusia yang berkaitan dengan stimulus dan respon.

#### **4.2 Kesimpulan Mengenai Variabel Interior yang Dapat Mempengaruhi Respon Persepsi Terkait Pengalaman Romantis**

Berdasarkan hasil eksploratori, terdapat 3 (tiga) variabel interior yang dianggap signifikan dalam menciptakan pengalaman romantis pada saat makan malam di kafe, yaitu warna interior, intensitas pencahayaan dan pemilihan jenis musik. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji *one-way Anova* terdapat perbedaan yang signifikan pada setiap ruang interior yang dihadapkan kepada responden.

Kesimpulan diatas selaras dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan pengaruh dari variabel interior seperti yang diungkapkan oleh Elliot [1] mengenai variabel warna, Hotz [7] mengenai variabel pencahayaan dan Gueguen [13] mengenai variabel musik yang terkait dengan pengalaman romantis.

#### **4.3 Kesimpulan Mengenai Kombinasi Variabel Interior yang Memberikan Respon Persepsi Paling Positif**

Berdasarkan hasil analisis data eksperimen dengan membandingkan rata-rata dan variansi data maka diketahui kombinasi variabel berupa warna interior dan jenis musik serta dibantu dengan pencahayaan yang tepat dapat memberikan pengalaman romantis bagi pengunjung kafe. Kombinasi variabel interior dan jenis musik yang dipersepsi paling ideal menurut responden adalah kondisi 1 (satu) yaitu kombinasi warna merah pada meja yang dilengkapi dengan alunan musik klasik dan didukung oleh intensitas pencahayaan redup sebesar 11 lux. Kesimpulan tersebut didasarkan oleh nilai rata-rata untuk kondisi 1 memiliki nilai rata-rata tertinggi dibandingkan kondisi lainnya.

Kesimpulan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan pengaruh warna merah yang terkait dengan pengalaman romantis yang diungkapkan oleh Elliot [1], dan Naz Kaya [14]. Penggunaan pencahayaan redup yang dijelaskan oleh Hotz [7], Wardono [15], dan Ciani [2] mampu memberikan stimulus awal yang baik untuk dapat menciptakan pengalaman romantis pengunjung kafe. Penggunaan musik klasik juga dipersepsi positif

oleh responden, hal ini sesuai dengan pernyataan Maglione [12] yang menyebutkan musik klasik dapat menciptakan suasana hati yang baik.

#### 4.4 Pernyataan Kesimpulan

Mengacu pada pernyataan-pernyataan sebelumnya, diketahui kondisi 1 yaitu kombinasi warna merah pada meja yang dilengkapi dengan alunan musik klasik dan didukung oleh intensitas pencahayaan redup sebesar 11 lux merupakan kondisi yang dipersepsi paling ideal dalam menciptakan pengalaman romantis pengunjung kafe. Sementara kondisi yang paling tidak memberikan persepsi positif dalam menciptakan pengalaman romantis adalah kondisi 4 yaitu kondisi dengan menggunakan warna ungu pada meja yang dilengkapi dengan alunan musik jazz.

#### Referensi

- [1] Elliot, A. & Niesta, D., *Romantic Red: Red Enchances Men's Attraction to Women*, Journal of Personality and Social Psychology, **95**(5), 2008.
- [2] Ciani, A., *A Study How Lighting Can Effect A Guest Dining Experience*, Iowa State University, 2010.
- [3] Mehrabian, A. & Russel, J., *An Approach to Enviromental Psychology*. USA: The Colonial Press, Inc., 1974.
- [4] Shiraishi, N., *Present Research on Wood and Wood-Based Materials*. England: Elsevier Science Publishers LTD, 1993.
- [5] Vartanian, O., Navarrete, G., Chatterjee, A., Fich, L.B., Leder, H., Modroño, C., Nadal, M., Rostrup, N. & Skov, M., *Impact of Contour on Aesthetic Judgments and Approach-Avoidance Decisions in Architecture*, In The Light of Evolution, Vol. VII: The Human Mental Machinery, 2013.
- [6] Laurens, J., *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo, 2005.
- [7] Hotz, A., *10 Solution for Romantic Lighting*, Love In The Afternoon, **6**, 2014.
- [8] Gueguen, N., *'Love is in The Air': Effect of Song with Romantic Lyric on Compliance with A Courtship Request*, France: Universitas De Bretagne-sud, 2010.
- [9] Endryana, D., *Studi Peningkatan Kejelasan dan Privasi Wicara dalam Fenomena Bising Cocktail Party di Ruang Publik*, Institut Teknologi Bandung, 2005.
- [10] Bourn, J., *Color Meaning: Meaning of the Color Purple*, <http://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-purple/>, 2011 (September 2015).
- [11] Sternberg, R.J., *A Triangular Theory of Love*, in Reis, H.T., Rusbult, C.E., *Close Relationships*, New York: Psychology Press, p. 258, 2004.

- [12] Maglione, S.F., *Effect of Classical Music on the Brain*, Effect of Classical Music on the Brain, [http://www.classicalforums.com/articles/music\\_brain.html](http://www.classicalforums.com/articles/music_brain.html), 2006 (December 2014).
- [13] Gueguen, N., *Men's Music Ability and Attractiveness to Women in A Real-Life Courtship Context*, France: Universitas De Bretagne-sud, 2013.
- [14] Nijdam, N., *Mapping Emotion to Color, Human Media interaction*. Netherlands: University of Twente, 2010.
- [15] Wardono, P., *Effect of Interior Colors, Lighting, and Decors on Perceived Sociability, Emotion, and Behaviour Related to Social Dining*, Procedia-Social & Behavioural Science, **38**, pp. 362-372, 2010.